



## Petit Ours Brun dort chez son ami

Dans la fiche du mois de mars, nous vous proposons de jouer en équipe. Un jeu calme, en équipes de deux et un autre, collectif, où il faut bouger un peu, et même crier !

- **Jeu de société : Le premier qui arrive à 20 !**
- **Jeu : Les familles d'animaux**
- **Suggestions de lectures complémentaires**

Nous aimons vous entendre ! Pour réagir à cette fiche, poser des questions, partager trucs, expériences, ressources, écrivez-nous à [redaction@bayardcanada.com](mailto:redaction@bayardcanada.com) ! Si votre lettre est publiée sur le site, vous recevrez un livre en guise de remerciement.

Au plaisir d'avoir de vos nouvelles !

*Pascale Marcotte*

Orthopédagogue et enseignante



## Le premier qui arrive à 20 !

Suivant le principe des jeux de parcours, les élèves essaient de se rendre rapidement à l'arrivée à l'aide d'un dé, en répondant correctement aux questions.

### Objectif:

- Objectif langagier : développer la compréhension des questions avec QUI, QUEL-LE, QUOI, OÙ, COMBIEN.
- Objectifs d'habiletés sociales : attendre son tour, jouer en équipe et apprendre à gagner et à perdre.

### Matériel requis (pour 16 enfants)

- POMME D'API de mars
- Annexes 1 et 2, imprimées sur carton
- 8 petits jetons de différentes couleurs en guise de pions
- Dé, gros idéalement
- Gomme adhésive

### Déroulement de l'activité

#### 1. Avant de jouer ...

- » Découper les 16 questions (annexe 2). Les plastifier si désiré.
- » Jumeler les enfants en équipe de deux.
- » Afficher la planche de jeu (annexe 1) au tableau, à la vue de tous.
- » Attribuer un jeton de couleur (pion) par équipe et le coller devant le «1».



## Le premier qui arrive à 20 ! (suite)

### Déroulement de l'activité

#### 2. Au jeu !

- » Expliquer le jeu aux enfants :
  - On pige une question.
  - On y répond en équipe en parcourant le POMME D'API.
  - Pour une bonne réponse : on lance le dé et on avance son pion du nombre obtenu.
  - Pour une mauvaise réponse : on reste sur place.
  - L'équipe gagnante est celle qui arrive au « 20 » en premier.
- » Au jeu !

# Annexe 1

Le premier qui arrive à 20 !

|               |    |    |                      |
|---------------|----|----|----------------------|
| 17            | 18 | 19 | <b>20</b><br>Arrivée |
| 16            | 15 | 14 | 13                   |
| 9             | 10 | 11 | 12                   |
| 8             | 7  | 6  | 5                    |
| 1<br>Départ > | 2  | 3  | 4                    |

## Annexe 2

Le premier qui arrive à 20 !

1.  
Qu'est-ce  
que Georges  
refuse de  
manger ?

2.  
Où sont  
Georges et  
sa famille  
à la fin  
du repas ?

3.  
Avec  
ZigZag,  
que faut-il  
se laver ?

4.  
Combien  
d'étapes  
faut-il pour  
se laver  
les mains ?

5.  
Quels  
animaux Chirp  
et ses amis  
caressent-  
ils ?

6.  
Qui est  
Bonbon ?

7.  
Quel permis  
Arthur  
doit-il  
passer ?

8.  
Qui lit une  
histoire à  
Arthur ?

9.  
Qu'est-ce qui  
est rond et  
rouge dans  
le visage  
de Pépin ?

10.  
Chez qui  
SamSam  
et son ami  
prennent-ils  
la collation ?

11.  
Qui mange  
toute la  
collation de  
SamSam ?

12.  
Que font  
les Zamis ?

13.  
Qui raconte  
de belles  
histoires à  
Adélidélo ?

14.  
Chez les  
p'tits philos,  
qui est  
triste ?

15.  
Chez qui  
dort Petit  
Ours Brun ?

16.  
De quelle  
couleur  
est le  
bonhomme  
mosaïque ?



## **Jeu : Les familles d'animaux**

Retrouvons les membres de la même famille !

### **Objectif:**

- Objectif langagier : développer le vocabulaire lié aux animaux.
- Objectif d'habiletés sociales : suivre les règles du jeu.

### **Matériel requis**

- POMME D'API de mars
- Annexe 3, imprimée sur carton

### **Déroulement de l'activité**

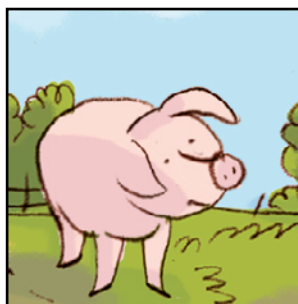
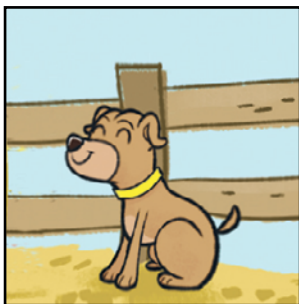
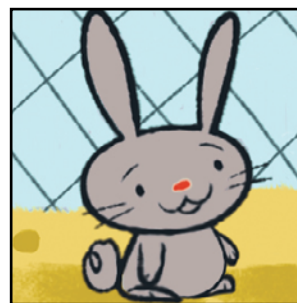
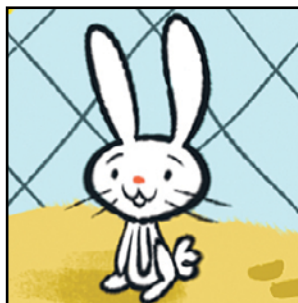
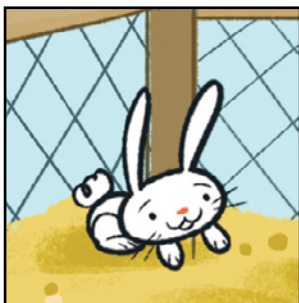
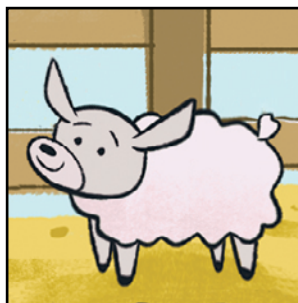
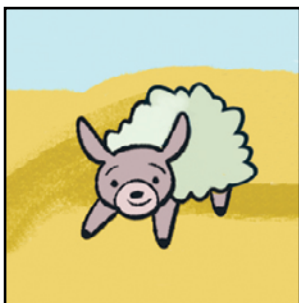
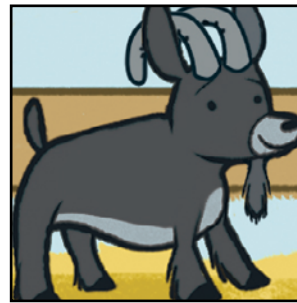
1. Découper les animaux (annexe 3). Les plastifier si désiré.
2. Faire un retour sur les noms d'animaux, parents et bébés, en reprenant les rubriques *Animoh!* et *Chirp* et ses amis, puis avec l'annexe 3.
3. Demander aux enfants de se placer debout, en silence, et distribuer à chacun un animal.
4. Expliquer le jeu aux enfants :
  - » On circule en montrant son animal et en observant les autres pour trouver les membres de sa famille.
  - » Quand on a rejoint les membres de sa famille, on lève la main et on attend l'adulte.
  - » On dit à l'adulte le nom de chaque animal, parents et bébé.
  - » Si c'est bon, on s'assoit par terre. Sinon, on retourne chercher sa famille.

Le jeu est terminé quand toutes les familles sont assises.

5. On peut alors demander à chacun de nommer son animal, puis de crier comme son animal !

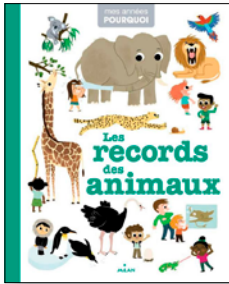
# Annexe 3

## Jeu : Les familles d'animaux





## Nos amis les animaux



### LES RECORDS DES ANIMAUX

de Erell Guéguen et Charlotte Ameling, *Milan*.

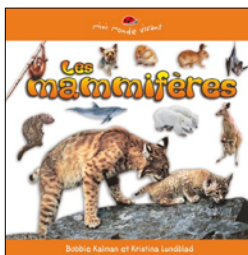
Voici un documentaire à mi-chemin entre l'encyclopédie et l'imagier pour apprendre à mieux connaître les animaux. On y découvre les champions du monde en ce qui concerne la taille et le poids, les champions du détail et leurs particularités physiologiques, les records de vitesse, d'agilité, de longévité, etc. et les champions de la survie dans différents milieux naturels.



### LES BÉBÉS ANIMAUX

de Julien Cléon, *Les malins*.

Pour poursuivre le jeu des familles, voici un livre qui nous fait entrer dans le monde des bébés animaux. On y apprend, entre autres, que les alligators sont des parents très attentionnés. On découvre combien de sons peut émettre un jeune chimpanzé, comment naît une chauve-souris, etc.



### LES MAMMIFÈRES

de Bobbie Kalman et Kristina Lundblad, *Bayard Canada*.

Ce documentaire présente les principales caractéristiques anatomiques des mammifères, la manière dont ils se nourrissent ou s'occupent de leurs petits, ainsi qu'un aperçu de leur habitat. Les jeunes apprendront aussi à identifier les diverses familles qui vivent sur terre ou dans la mer, dont l'imposant gorille ou le gigantesque épaulard.



### ABÉCÉDAIRE D'UN ZOO SANS FRONTIÈRES

de Jean Chapdelaine Gagnon et Alvaro Marinho, *Les Heures bleues*.

Voici un abécédaire qui fait se côtoyer tous les animaux, comme dans l'Arche de Noé, qu'ils soient à poils, à plumes, à écailles ou à nageoires. En plus des animaux bien connus des enfants, on en rencontre d'autres plus étranges, comme l'inie d'Amazonie et le tapir. L'abécédaire, poétique et ludique, est complété par un bref glossaire et un jeu-questionnaire.

Sélection : Fleur Neesham.